



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Schreiben und Lesen

kompetenzorientiert, fächerübergreifend, differenziert

Innovation zwischen Standardisierung und Individualisierung



LESEN UND SCHREIBEN MIT COMPUTERSPIELEN FÖRDERUNG VON MOTIVATION UND KREATIVITÄT IM DEUTSCHUNTERRICHT

ID 158

Mag. Sonja Gabriel, M.A.

BHAK/BHAS Laa/Thaya

Laa/Thaya, Juni 2011

Inhaltsverzeichnis

ABSTRACT	3
1. EINLEITUNG	4
1.1 ZIELSETZUNG	5
1.2 AUSGANGSSITUATION	6
2 DURCHFÜHRUNG	6
2.1 AUSWAHL DER SPIELE	6
2.2 PROJEKTVERLAUF	8
3 EVALUATION.....	10
3.1 ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG ZU COMPUTER- UND KONSOLENSPIELE	10
3.1.2 Einstellung zu Computerspielen.....	16
4 DER GENDERASPEKT.....	19
5 ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG ZUM ABLAUF DES PROJEKTS	20
6 REFLEXION UND AUSBLICK	24
7 LITERATUR	25

ABSTRACT

Computerspiele gehören für viele Jugendliche zum Alltag dazu. In der Schule und im Unterricht werden sie jedoch häufig als unerwünschter Störfaktor bzw. sogar schädlich angesehen. Dieses Projekt hat sich zum Ziel gesetzt zu zeigen, dass Computerspiele nicht nur zur Motivation, sondern auch zur Steigerung der Kreativität eingesetzt werden können. Dazu wurden zwei digitale Games im Unterrichtsgegenstand Deutsch herangezogen, die den Ausgangspunkt für das Schreiben kreativer Texte und Erstellen von Grammatik- und Rechtschreibübungen bildeten. Vor allem sollte aber auch durch Befragung der SchülerInnen herausgefunden werden, wie sie zu der Thematik Computerspiele stehen und welche Vorurteile auf diesem Gebiet selbst von der jungen Generation geteilt werden.

Schulstufe: 9. (1. Jahrgang einer Handelsakademie)

Fächer: Deutsch

Kontaktperson: Mag. Sonja Gabriel, M.A.

Kontaktadresse: BHAK/BHAS Laa/Thaya, Anton-Bruckner-Straße 39, 2136 Laa/Thaya

E-Mail: sonja.gabriel@inode.at

1. EINLEITUNG

Computerspiele gehören zum Alltag vieler Jugendlicher. Wie das Institut für Jugendkulturforschung festgestellt hat, spielen mittlerweile drei von vier Jugendlichen im Alter von 11 bis 18 Jahren Computer- oder Konsolenspiele¹. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um teure Konsolenspiele oder so genannte Casual Games im Internet handelt. Spiele und das Spielen haben ihren festen Platz in der Freizeitgestaltung der Heranwachsenden. Etwas, was von vielen Erwachsenen, vor allem von Eltern und Lehrkräften, aber auch von den Medien, sehr kritisch und häufig wenig wohlwollend betrachtet wird. Die Faszination, die von den digitalen Spielen ausgeht, bleibt für viele Non-Gamer ein Rätsel. Ziel dieses Projekts war es, die Frage zu untersuchen, ob Spiele auch ihre Daseinsberechtigung im schulischen Leben haben und ob Jugendliche durch den Einsatz von herkömmlichen Computerspielen (also keine Serious Games²) zu besseren Leistungen angespornt werden können. Es gibt hier bereits einige Studien im österreichischen Raum, die von der Donau-Universität Krems ausgehen³, die belegen, dass durch das Schaffen eines didaktischen Umfelds Computerspiele sich gut in den Unterricht integrieren lassen. Auch international gibt es einige Studien bzw. AutorInnen, die sich mit dem Einsatz von Videospiele im Unterricht befassen⁴.

„Durch Ignorieren haben Pädagogen weder Fernsehen, GameBoy noch Pokemon verhindert. Setzen wir die richtigen erzieherischen Pfähle ein. Wir prägen damit das Medium in seinen Kindheitsjahren positiv und unsere Kinder lernen, damit verantwortlich und sinnvoll umzugehen.“
Andreas Saladin

¹ Vgl. hierzu

http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf (31. 5. 2011)

² Unter Serious Games werden Lernspiele verstanden, also jene Art digitaler Spiele, die eingesetzt werden kann, um den Spielenden weiterzubilden, zu informieren und zu trainieren. Serious Games werden mittlerweile schon in vielen Bereichen der Aus- und Weiterbildung eingesetzt. Ein bekanntes Beispiel für die ersten Ansätze in dieser Richtung sind Flugsimulatoren.

³ Vgl. hierzu den Endbericht zum Projekt „Didaktische Szenarien des Game-Based-Learning“ von Michael Wagner und Konstantin Mitgutsch

http://issuu.com/michaelgwagner/docs/2008_wagner_mitgutsch_endbericht_dsdgbl (31. 5. 2011)

⁴ Vgl. hierzu beispielsweise die Beiträge von Becker (2008), die sich für den Einsatz von Spielen im Unterricht ausspricht sowie Shaffer (2006), der ebenfalls untersucht, welche Auswirkung Computerspiele auf das Lernen von Kindern haben kann. Hutchinson (2007) hat in seinem Werk verschiedene Szenarien vorgestellt, wie Video Games im Unterricht eingesetzt werden können.

1.1 Zielsetzung

Die heutigen Jugendlichen wachsen unter völlig anderen Bedingungen auf als die Generation davor. Man spricht häufig von Digital Natives, was bedeutet, dass diese jungen Menschen selbstverständlich mit technischen Neuerungen wie Computer, Handy oder Internet umgehen. Computerspiele sind völlig anders aufgebaut als die durchschnittlich zur Verfügung stehenden Unterrichtsmittel in Schulen oder Fortbildungskursen. Verschiedene Forschungen haben bestätigt, dass Menschen, die verschiedenen Input von den Medien erhalten, durchaus andere Bereiche im Gehirn aktivieren können. (vgl. Prensky 2001, S. 40 ff). Computerspiele aktivieren Fähigkeiten wie die Vorstellung von dreidimensionalen Objekten, das Selbsterlernen von Regeln sowie das Teilen der Aufmerksamkeit, um mehrere Aufgaben simultan zu bewältigen. Vergleicht man damit herkömmlichen Unterricht, so fällt auf, dass derartige Stimuli selten gegeben werden: Meist werden Fakten präsentiert, die von den Lernenden übernommen und internalisiert werden sollen. Die Game-Generation ist es gewohnt, dass sie einen aktiven Part übernimmt, Interaktivität ist das neue Stichwort. Prensky (2001, S. 51 ff) präsentiert zehn Punkte, in denen sich die Game-Generation von anderen Generationen unterscheidet:

- Informationsverarbeitung findet wesentlich rascher statt. Man denke hier nur an Sendungen auf MTV oder auch Flug- und Rennsimulationen.
- Parallelverarbeitung von Informationen / Prozessen. Viele Jugendliche machen ihre Hausübungen während sie Musik hören, chatten.
- Informationen müssen nicht Schritt für Schritt aufgebaut sein. Durch die Hypertextualität des Internets sind die Jugendlichen gewohnt, sich ihren Weg durchzuklicken.
- Grafik geht vor Text. Die Games Generation ist eher bild- als textorientiert, bedingt durch Fernsehen, Videos und Computerspiele, die mehr Wert auf Bilder als auf Texte legen.
- Vernetzung. Durch das Internet entsteht eine weltweite Vernetzung (z.B. Chat, Online-Multiplayer-Games, Instant Messaging, E-Mail, Usegroups, Foren etc.). Die Games-Generation ist daran gewohnt, Gleichgesinnte weltweit zu finden. Auch Informationsaustausch und Problemlösung werden auf eine andere Weise betrieben.
- Größere Aktivität. Die Games Generation wird kaum eine Anleitung zur Hand nehmen, Software wird erprobt und erkundet, indem man sie benutzt. Es wird erwartet, dass die Software dem User beibringt, wie man sie handzuhaben hat.
- Arbeit wird zum Spiel. Um dieser Generation das Arbeiten und Lernen zu erleichtern, werden bereits teilweise jetzt Software und Schulungen wie Computerspiele strukturiert und aufgebaut.
- Geduld macht sich bezahlt. Die Game-Generation ist es gewohnt, dass sich Geduld und Anstrengung zu einem gewissen Zeitpunkt lohnen – z.B. das Erreichen des nächsten Levels, ein Platz im Highscore. Wird diese Belohnung nicht ersichtlich, dann verliert diese Generation häufig rasch die Motivation.
- Fantasy-Elemente sind Teil des Lebens. Viele Computerspiele beschäftigen sich mit Fantasyelementen aus der Vergangenheit oder der Zukunft und dringen dadurch immer mehr in die Realität des Alltags ein.
- Technologie als Freund. Für die Games Generation ist der Computer gleichbedeutend mit Spiel, Entspannung und Spaß.

Zu ähnlichen Ergebnissen, nämlich dass die heutige Zeit an Kinder und Jugendliche völlig andere Ansprüche stellt, kommen auch Veen und Vrakking (2006). Diesen Unterschieden sollte auch in einem modernen Unterricht Rechnung getragen werden, der auf die veränderten Bedürfnisse unserer SchülerInnen Rücksicht nimmt.

SchülerInnen unterscheiden sich in ihrem Lernen und Verhalten und in ihrem Mediengebrauch von Vorgenerationen. Jenkins (2006) befasst sich ebenfalls mit der Thematik der alten und neuen Medien und welche Auswirkungen für unsere Gesellschaft daraus entstehen. Aus diesem Grund soll das Projekt Antworten bzw. Teilantworten auf folgende Fragen liefern:

- Wird die Fantasie für das Schreiben von Texten im Deutschunterricht durch den Einsatz von Computerspielen stärker angeregt?
- Bieten Computerspiele die Möglichkeit, situationsbezogene Schreibenlässe für verschiedene Textsorten herzustellen?
- Findet eine Erhöhung der Motivation statt? (vor allem bei jenen SchülerInnen, die im herkömmlichen Deutsch-Unterricht weniger aktiv sind)

1.2 Ausgangssituation

25 SchülerInnen der 9. Schulstufe (1. Jahrgang Handelsakademie) nahmen an diesem Projekt teil. Diese Klasse soll in 2 Jahren zu einer Laptop-Klasse werden, daher kann angenommen werden, dass sich eher technikinteressierte und technikaffine SchülerInnen darin befinden. Da eine Installation der Spiele auf den Rechnern der Schule nicht möglich war, wurde auf schuleigene Netbooks zurückgegriffen, die für die Unterrichtsstunden zur Verfügung standen. Die Hardware-Voraussetzungen der Netbooks waren ausreichend, allerdings war der kleine Monitor (11,1 Zoll) während des Spielens störend.

2 DURCHFÜHRUNG

2.1 Auswahl der Spiele

Den SchülerInnen wurde eine Vorauswahl von insgesamt 10 Spielen zur Verfügung gestellt, sie durften selbst bestimmen, mit welchem Spiel sie sich näher beschäftigen wollen. Bei der Auswahl wurde auf folgende Merkmale geachtet:

- Altersfreigabe
- Hardwarevoraussetzungen
- Spiele mit männlichen und weiblichen Hauptcharakteren
- Eignung für den geplanten Einsatz (es wurden ausschließlich Adventure- und Simulationsspiele angeboten, da diese am ehesten den Ansatz des Storytellings unterstützen)
- Preis (die vorhandenen Budgetmittel aus dem IMST-Projekt durften nicht überschritten werden)
- Verfügbarkeit in ausreichender Menge

Auf Lernspiele im engeren Sinn wurde absichtlich verzichtet, da diese meistens zu wenig Spielspaß für Jugendliche bringen.⁵

Nach der Online-Befragung über Moodle kristallisierten sich eindeutige Präferenzen heraus. Acht Schüler (alle männlich) wählten Lego Harry Potter – Die Jahre 1 – 4. Die übrigen SchülerInnen entschieden sich für das Simulationsspiel My Life Story. Im Folgenden werden die Spiele kurz beschrieben:

Lego Harry Potter – Die Jahre 1 – 4.



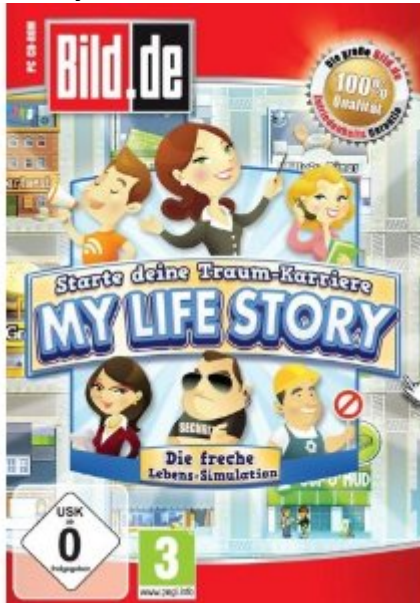
Spielbeschreibung von Amazon.de:

„Mit *LEGO Harry Potter – Die Jahre 1-4* verschmelzen zwei der beliebtesten Franchises zu einem magischen Abenteuer-Spiel. Basierend auf den ersten vier *Harry Potter*-Büchern bzw. -Filmen (*Harry Potter und der Stein der Weisen*, *Harry Potter und die Kammer des Schreckens*, *Harry Potter und der Gefangene von Askaban* und *Harry Potter und der Feuerkelch*) erleben Spieler Harrys erste vier Jahre auf der Zauberschule Hogwarts aus einer aufregenden und völlig neuen Perspektive. Auf ihrer interaktiven Reise vom Ligusterweg zum Trimagischen Turnier erkunden Spieler einige der detailreichsten und weitläufigsten Umgebungen, die je für ein *LEGO*-Spiel geschaffen wurden. Das Spiel, das für alle Altersgruppen geeignet ist, wartet zudem natürlich mit dem *LEGO*-typischen Humor und der Gestaltungsvielfalt auf, die alle *LEGO*-Videospiele auszeichnet. Zaubersprüche erlernen, Zaubersprüche herstellen, Rätsel lösen – Potter-Fans kommen hier voll auf ihre Kosten und können Harrys Abenteuer auf noch nie da gewesene Art nachspielen.“

http://www.amazon.de/Lego-Harry-Potter-Die-Jahre/dp/B0031RFVG2/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1309102431&sr=8-1

⁵ Prensky (2006) stellt fest, dass Edutainment, also Spiele mit zu hohem Anspruch Lernstoff zu vermitteln, häufig nur eine bunte, grafisch aufbereitete Version der Drill-Aufgaben sind.

My Life Story



Spielbeschreibung von amazon.de:

„In dieser Simulation schlüpfst Du in die Rolle eines jungen Menschen der gerade seinen Schulabschluss gemacht hat. Du brauchst Geld, einen Job und eine Wohnung - alle Wege stehen Dir offen! Zunächst kannst Du nur kleinere Jobs annehmen, aber je besser Du ausgebildet bist, desto besser wirst Du bezahlt. Die neuen Jobangebote kommen Dir quasi zugeflogen! Stück für Stück arbeitest Du an Deiner Karriere, an Deinen Zielen, an Deinem Leben. Die nächsten Schritte liegen so nah und der Erfolg lässt nicht lange auf sich warten.“

http://www.amazon.de/dtp-Entertainment-AG-Life-Story/dp/B003OGYG3O/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1309102530&sr=8-2

2.2 Projektverlauf

Die SchülerInnen erhielten ihre Spiele Anfang November. Sie durften eine Deutschstunde pro Woche spielen, erhielten aber auch die CDs bzw. DVDs nach Hause mit, damit sie auch dort sich mit dem Spiel beschäftigen konnten. Es wurde den Jugendlichen von Beginn an erklärt, dass es zu dem Spiel Arbeitsaufträge geben wird, damit von vornherein klar war, dass das Spielen nicht zum reinen Zeitvertreib stattfinden würde. Von den Erziehungsberechtigten wurde im Vorfeld eine schriftliche Einverständniserklärung eingefordert und sie wurden in diesem Schreiben auch über Sinn und Ziel dieses Projekts informiert⁶.

Anfang Dezember erhielten die SchülerInnen die Arbeitsaufträge zu ihrem Spiel. Es sollten verschiedene Textsorten (wie z.B. Steckbrief der Spielfigur, Tagesablauf der Spielfigur) sowie Übungen zur Grammatik und Rechtschreibung (wobei die Aufgabenstellungen inhaltlich mit dem Spiel zu tun haben sollten) verfasst werden⁷. Wichtig waren neben der Kreativität auch die Einhaltung der Textsortenkriterien sowie die formale und übersichtliche Gestaltung des Textes. Der

⁶ Diese Einverständniserklärung befindet sich im Anhang zu diesem Projekt.

⁷ Das Arbeitsblatt befindet sich im Anhang. Dort können auch Beispiellösungen von zwei SchülerInnen angesehen werden, eines entstand zum Spiel Harry Potter, das andere zu My Life Story.

Abgabetermin wurde auf Mitte Jänner verlegt, da die SchülerInnen vor Weihnachten noch zahlreiche andere schulische Verpflichtungen hatten und auf Schulsikurs waren.

3 EVALUATION

Das Projekt hätte eigentlich im zweiten Semester auf mehrere Unterrichtsgegenstände (fächerübergreifend) ausgedehnt werden sollen, musste aber leider aus organisatorischen Gründen (ich konnte die Klasse nicht mehr weiterführen) vorzeitig beendet werden.

Zu den Ergebnissen kann gesagt werden, dass alle SchülerInnen die Arbeitsaufträge erfüllten und sogar jene, die Deutsch-Hausübungen bisher kaum bzw. wenig ausführlich bearbeitet haben, gaben pünktlich ihre Texte ab. Wichtig war mir auch, dass nicht nur kreative Texte, sondern auch eine Wiederholung von Grammatik und Rechtschreibung stattfand, indem die SchülerInnen selbst Übungen entwickeln sollten. Gerade dieses selbständige Erstellen von Übungen verlangt eine weitaus höhere Kompetenz als dies das den SchülerInnen bekannte Lösen von Aufgaben tun würde.

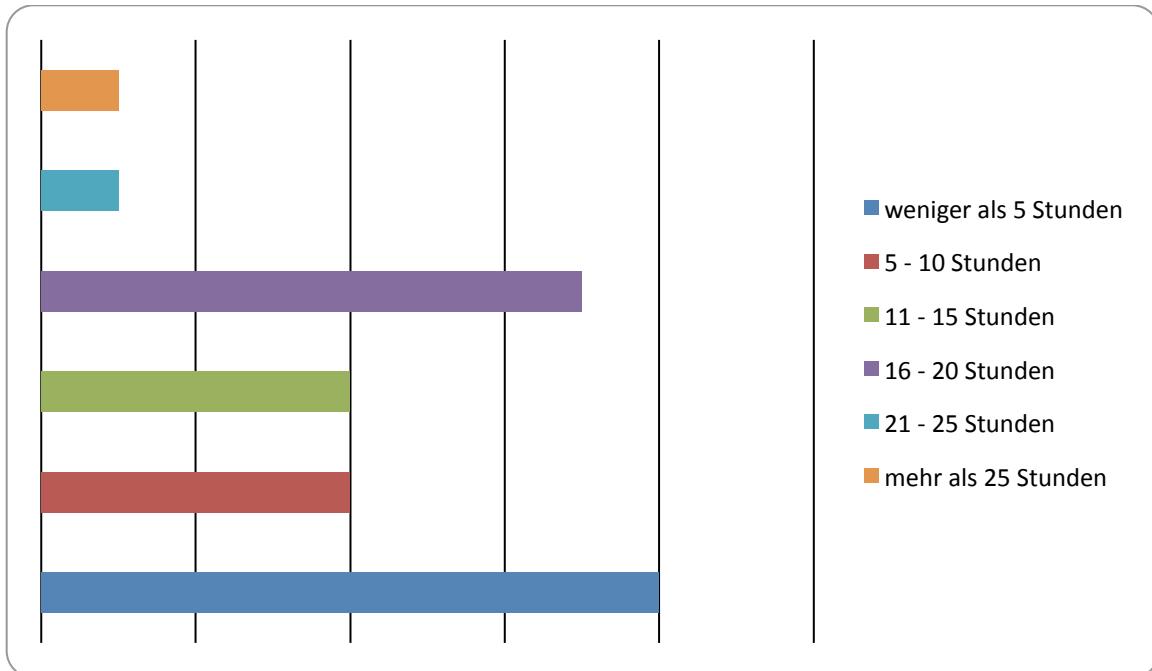
In diesem Projekt wurde vor Beginn des Einsatzes der Spiele eine Befragung der teilnehmenden SchülerInnen durchgeführt, die ihre Einstellung zu Computer- und Konsolenspiele sowie deren Verwendung widerspiegeln soll. Weiters gab es nach dem Einsatz der Computerspiele einen Fragebogen, der Feedback über das Projekt selbst und die Verwendung von Computerspielen im Unterricht bieten sollte.

3.1 Ergebnisse der Befragung zu Computer- und Konsolenspiele

Befragt wurden 25 SchülerInnen (10 Burschen, 15 Mädchen) im Alter von 14 (19 Befragte), 15 (5 Befragte) und 16 (1 Befragter). Die erste Befragung wurde im Oktober 2010 durchgeführt, der Fragebogen wurde auf der moodle-Lernplattform erstellt und die Befragung aller SchülerInnen gleichzeitig (in einem PC-Raum) durchgeführt. Eine vollständige Anonymität der Antworten wurde den Jugendlichen garantiert.

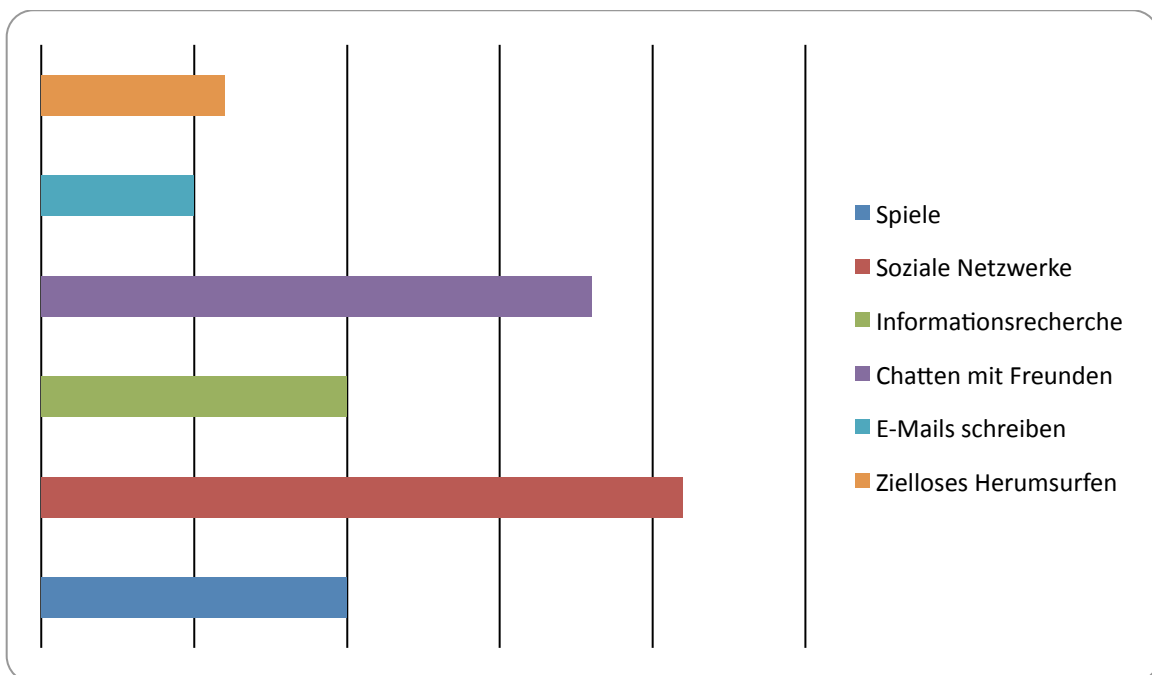
3.1.1 Nutzungsverhalten der SchülerInnen

Wie lange sind die SchülerInnen pro Woche online?



Die Verteilung der Online-Zeiten ist sehr ungleich. Es gibt viele SchülerInnen, die nur wenige Stunden pro Woche online sind, aber auch viele SchülerInnen, die das Internet sehr extensiv nutzen. Ungefähr ein Drittel der Befragten gab an, mehr als 15 Stunden pro Wochen online zu sein. Laut Shell-Studie 2010 liegt der Durchschnitt bei deutschen Jugendlichen im Alter von 12 bis 14 Jahren bei 8,5 Stunden pro Woche. Dies entspricht durchaus auch den hier aufgezeigten Zahlen.

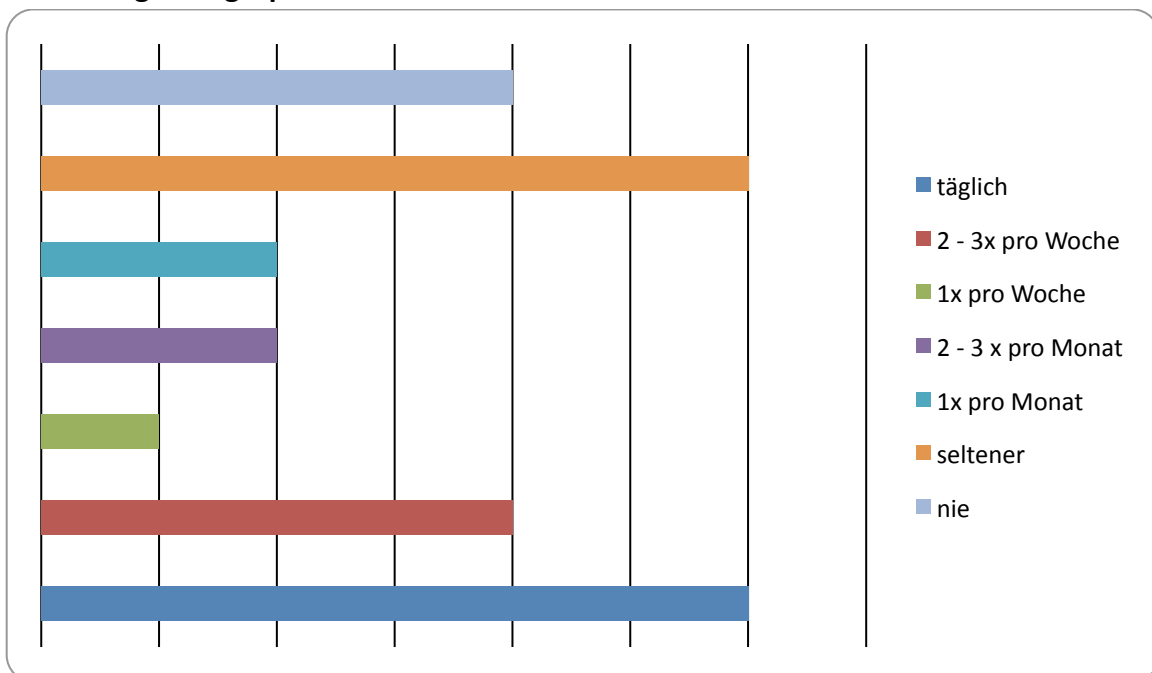
Wie wird Online-Zeit genutzt?



Der Großteil der Online-Zeit wird mit der Nutzung von sozialen Netzwerken verbracht, hier steht vor allem Facebook im Vordergrund. Generell stehen soziale Aspekte und Kommunikation bei der Internet-Nutzung an erster Stelle. Immerhin nutzen 10 von 25 Befragten das Internet auch, um zu spielen.

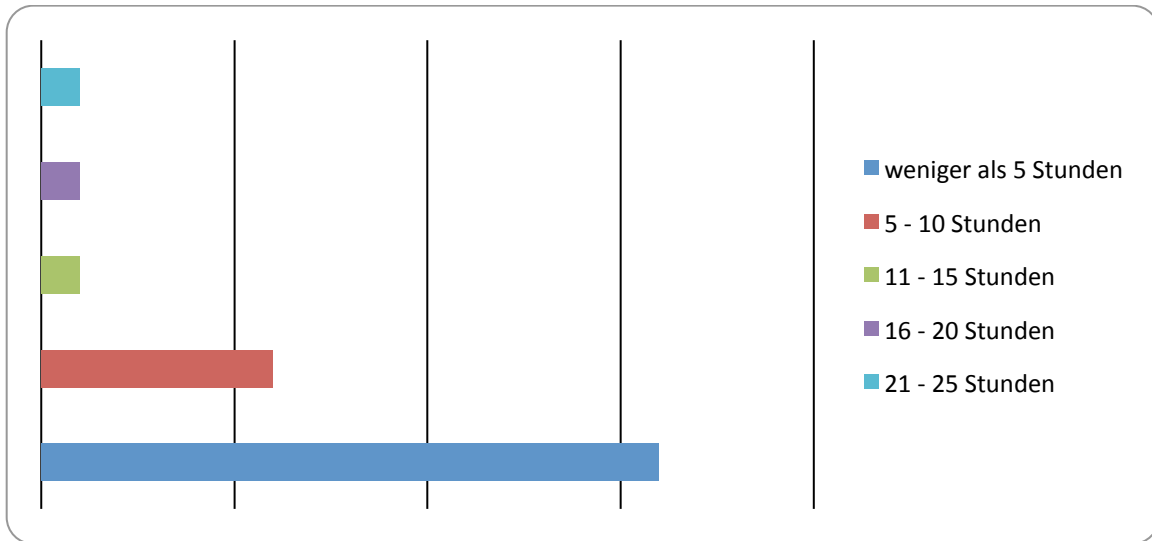
Die Shell-Jugendstudie 2010 teilt Jugendliche im Internet in vier Gruppen: Gamer (25%), Digitale Netzwerker (24%), Multi-User (34%) und Funktions-User (17%). Aus der Untersuchung ist ebenfalls ersichtlich, dass für viele Jugendliche die Kommunikation im Vordergrund steht, während Computerspiele bei den meisten Gruppen weniger von Bedeutung sind.

Wie häufig wird gespielt?



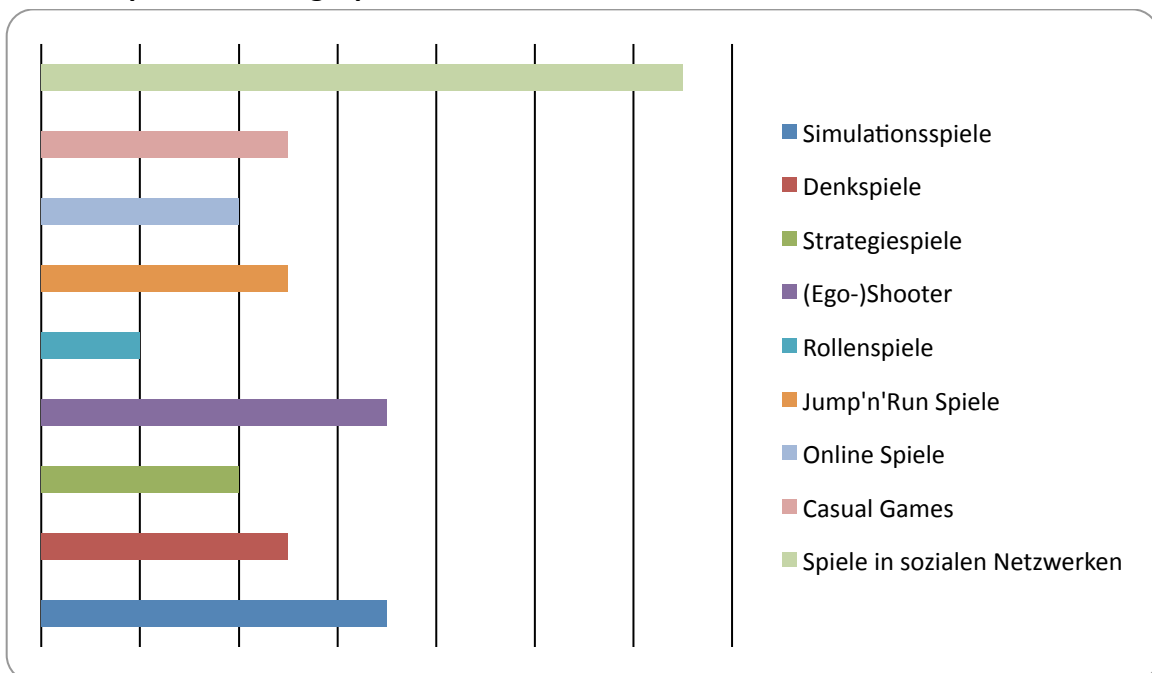
Bei der Nachfrage, wie häufig Computerspiele (gleich welcher Art) gespielt werden, zeigt sich, dass die befragten SchülerInnen generell in zwei Gruppen geteilt werden können – jene, die selten oder nie spielen (10 Befragte) und jene, die täglich oder zumindest zwei bis dreimal pro Woche spielen (ebenfalls 10 Befragte). Immerhin vier Jugendliche dieser Klasse spielten nie Computerspiele, daher musste damit gerechnet werden, dass diese dem Einsatz von Computerspielen im Unterricht eher skeptisch gegenüberstehen würden bzw. Scheu bei der Nutzung zeigen würden. Diese Befürchtung hat sich glücklicherweise jedoch nicht bewahrheitet.

Wie lange wird gespielt?



Die Frage nach der Spieldauer pro Woche zeigt, dass es auch einige Jugendliche in dieser Klasse gibt, die für Computerspiele einen großen Anteil an Freizeit reservieren, so gibt es immerhin 3 Befragte (alle männlich), die zwischen 11 und 25 Stunden pro Woche spielen.

Welche Spiele werden gespielt?



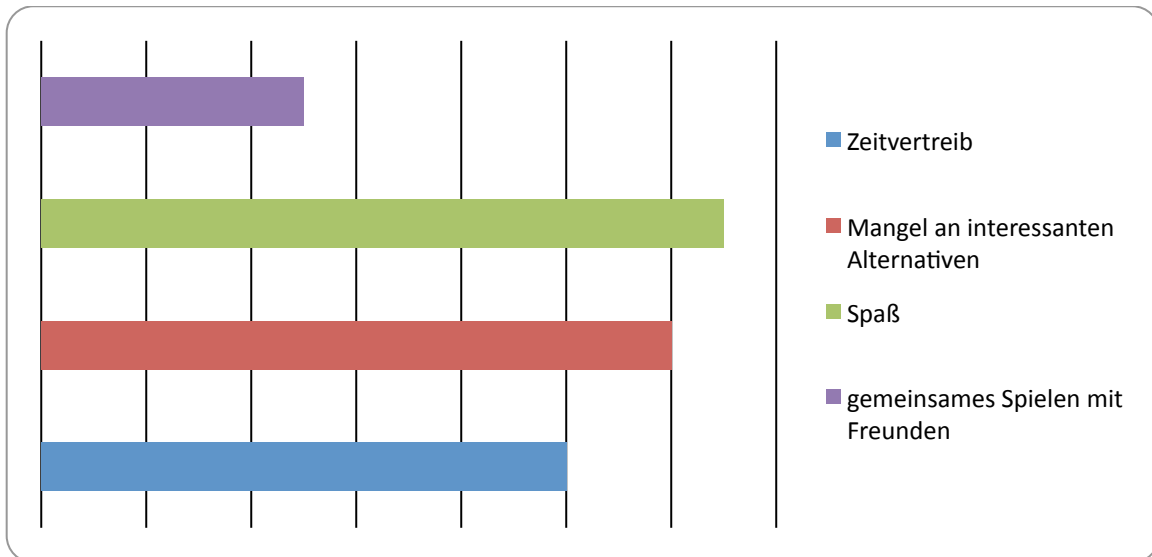
Wenn gespielt wird, dann sind es vor allem wieder die Spiele in sozialen Netzwerken (z.B. Farmville in Facebook), die am beliebtesten sind. Bei den Burschen rangieren (Ego-)Shooter zusätzlich sehr hoch, während die Mädchen eher Simulationsspiele bevorzugen⁸.

⁸ Vgl. hierzu auch den Genderaspekt weiter unten.

Was ist derzeit dein Lieblingsspiel?

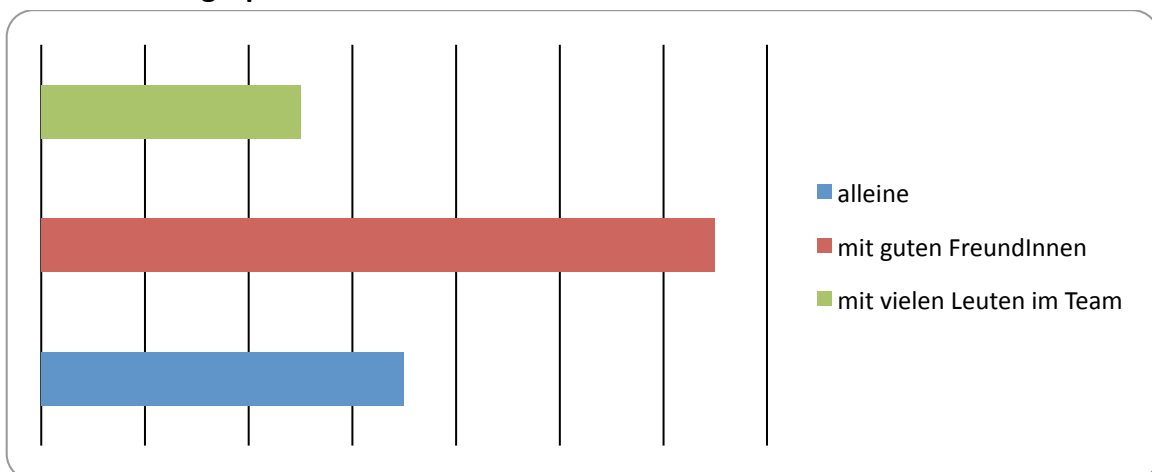
Die beliebtesten Spiele decken sich ziemlich mit den Aussagen der JIM-Studie 2010⁹ - die meisten Nennungen erhielten Die Sims und Fifa 11 sowie New Super Mario Bros. Einmal wurde auch Call of Duty Modern Warfare 2 genannt, ein Ego-Shooter, der eine Altersfreigabe ab 18 enthält. Jene SchülerInnen, die kaum oder nie spielen, konnten natürlich auch hier kein Lieblingsspiel angeben.

Warum wird gespielt?



Der Spaßfaktor steht beim Spielen von Computergames natürlich im Vordergrund, häufig ist aber auch zu bemerken, dass die Jugendlichen keine bessere Alternative wissen bzw. einfach durch Spielen die Zeit totschiessen. Das gemeinsame Spielen mit Freunden steht nur bei wenigen Befragten im Vordergrund.

Mit wem wird gespielt?

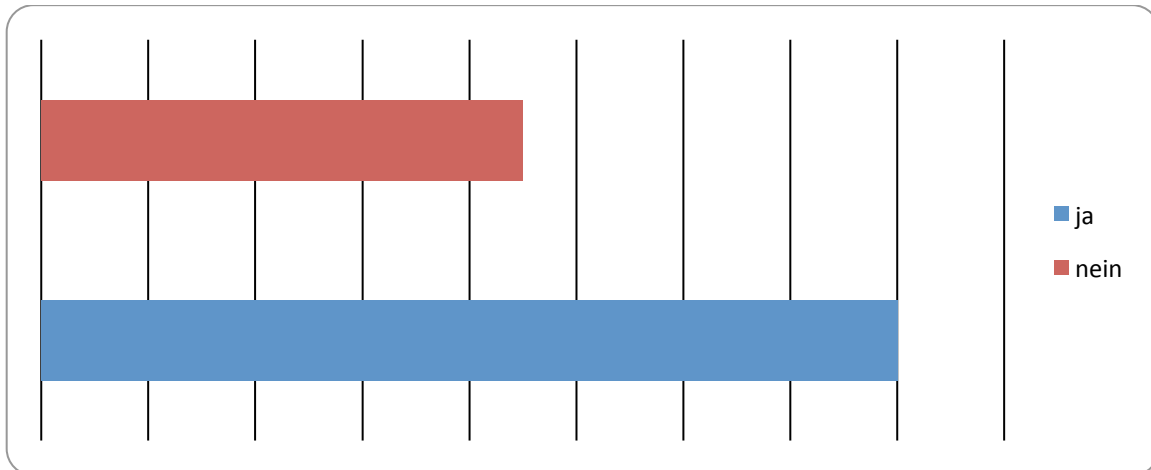


Auch diese Frage zeigt, dass ein hoher Anteil der Befragten am liebsten alleine spielt oder mit guten FreundInnen. Teamspiele, die meistens über das Internet ausgetragen werden und auch eine hohe

⁹ Vgl: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf> (S. 38) Abruf vom 31. 5. 2011

Kommunikationsfähigkeit und Teamkompetenz¹⁰ verlangen, stehen nur bei einem Fünftel der Befragten auf der Beliebtheitskala ganz oben. Rosenfelder (2008) betont, dass durch das Spielen von MMORPGs¹¹ völlig neue Jugendkulturen entstanden sind, die nicht zu unterschätzen sind.

Halten sich die SchülerInnen an die Altersfreigaben?



Computerspiele müssen in Österreich gekennzeichnet werden, um für die Konsumenten deutlich zu machen, für welche Altersgruppe welche Spiele geeignet sind. Grundsätzlich kann man zwischen der Kennzeichnung der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) und PEGI (Pan European Game Information). Beide zeichnen Spiele mit Alterskennzeichnung, PEGI kennzeichnet zusätzlich noch Spiele, die zum Beispiel Gewalt oder Drogen verherrlichen, Frauen diskriminieren oder sprachlich anstößig sind¹².

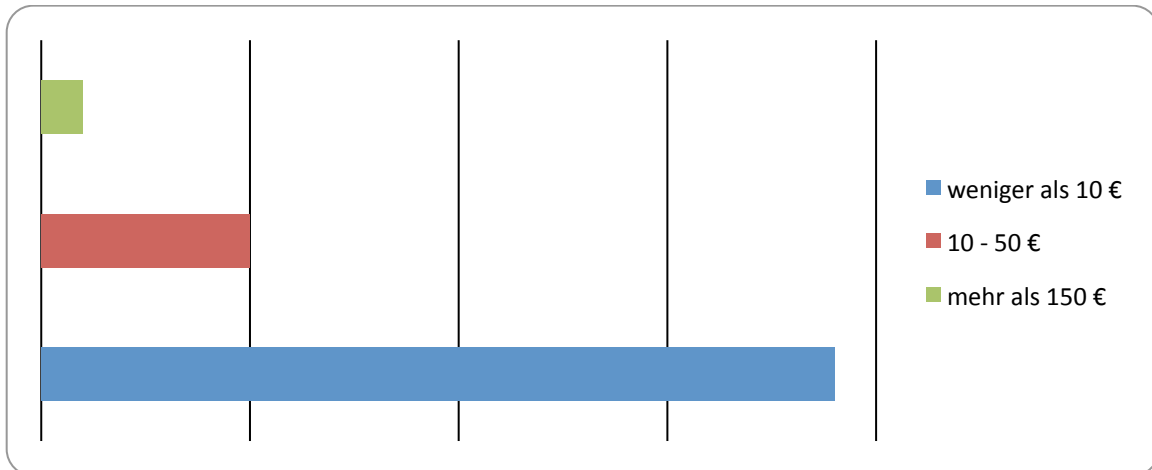
Bedenklich ist allerdings, dass 9 der 25 Befragten angaben, dass sie sich beim Spielen bzw. Kauf von Computerspielen nicht an diese Altersbeschränkungen halten würden. Dies ist leider ein sehr weitverbreitetes Problem, auch werden im Einzelhandel oder in Videotheken kaum Ausweiskontrollen durchgeführt.

¹⁰ Ein Online-Spiel, das Teamkompetenzen fördert, ist World of Warcraft. Hier gibt es zahlreiche Missionen, die nur von einem Team bewältigt werden können. Jantke stellte beispielsweise fest, dass dieses Online-Game die Teamkompetenzen der SpielerInnen stärken kann, was sich auf das reale Leben übertragen lässt. Vgl. http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/2010/Sitzungen/20101213/A-Drs_17_24_014-G_-_Stellungnahme_Jantke.pdf

¹¹ MMORPG bedeutet Massive Multiplayer Online Role-Playing Game und benennt damit jene Art von Computerspielen, bei denen mehrere tausend Spieler eine virtuelle Welt bevölkern können. Die bekanntesten Beispiele für MMORPGs sind World of Warcraft und Final Fantasy XI. Die SpielerInnen spielen in Teams und kommunizieren über Chat oder Voice over IP.

¹² Vgl. hierzu die Webseiten zu USK (www.usk.de) und PEGI (www.pegi.info) sowie Bansch / Mader (2008)

Wie viel geben die SchülerInnen für Computerspiele aus?



(Kategorien ohne Einträge wurden weggelassen.)

Die Mehrheit der Befragten gibt kaum Geld für Computerspiele aus, allerdings gibt es auch einen Ausreißer nach oben, ein Schüler (männlich) gibt im Monat mehr als 150 € für die Anschaffung von Games aus.

3.1.2 Einstellung zu Computerspielen

Im letzten Teil des Fragebogens wurden den SchülerInnen 20 Aussagen rund um das Thema Computerspiele vorgegeben und sie wurden gebeten, diese Aussagen mit einem Wert von 1 („ich stimme völlig zu“) bis 4 („ich stimme überhaupt nicht zu“) zu beurteilen. Es wurde bewusst eine Skala mit vier Abstufungen gewählt, um zu vermeiden, dass die Befragten sich zu häufig für den Mittelwert entscheiden. In der folgenden Tabelle werden die Aussagen und die aus den Auswertungen hervorgegangenen Durchschnittswerte wiedergegeben.

In der folgenden Tabelle erfolgte eine Gruppierung der verschiedenen Aussagen in mehrere Kategorien (durch Farben gekennzeichnet):

Aussagen, die auf die Befragten persönlich zutreffen

Aussagen, die häufig in den Medien in Bezug auf Computerspiele zu hören / lesen sind

Aussagen, die Computerspiele und das Trainieren von Kompetenzen bzw. Lernen betreffen

Aussagen, die wirtschaftliche Aspekte betreffen

Aussage	Durchschnittswert
Computerspiele sind wichtig für mich.	3,1
Gewalt in Computerspielen fördert auch Gewalt im realen Leben.	2,2
Meine Eltern sind gegen Computerspiele.	3,0
Computerspiele fördern Fähigkeiten im wahren Leben (z.B. Reaktionsfähigkeit, Förderung der Fantasie, Erweiterung des Wissens).	2,7
Computerspiele trainieren soziale Fähigkeiten (z.B Teamfähigkeit,	3,0

Flexibilität).	
Computer-Spieler werden in Zeitungen, im Radio oder Fernsehen zu negativ dargestellt.	2,5
Ich spiele oft länger als geplant.	2,7
Ich hatte schon Konfliktsituationen in Familie, Schule oder mit Freunden, weil ich häufig online bin.	3,4
Ich hatte schon Konfliktsituationen in Familie, Schule oder mit Freunden, weil ich Computerspiele spiele.	3,6
Computerspiele sind sinnlose Zeitverschwendung.	2,4
Mit Computerspielen kann man lernen.	2,9
Computerspiele können im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden.	2,3
Computerspiele beeinflussen SpielerInnen negativ.	2,7
Computerspiele beeinflussen SpielerInnen positiv	3,2
Computerspiele lassen die Spieler vereinsamen, weil sie den Kontakt zu Freunden abbrechen.	2,3
Ein Leben ohne Computerspiele wäre besser.	2,8
Computerspiele fördern die Benachteiligung bestimmter Personengruppen (z.B. durch ihre negative Darstellung von Frauen).	2,5
Computerspiele machen süchtig	2,1
Computerspiele lenken mich häufig von meiner Arbeit (für die Schule, Hausarbeit ...) ab.	3,0
Computerspiele sind zu teuer.	2,2

Aussagen, die auf die Befragten persönlich zutreffen

Es ist auffällig, dass kaum jemand von den Befragten wegen Onlinezeiten oder intensives Spielen mit Eltern, Freunden oder Lehrkräften in Konflikte geraten ist. Hierbei ist allerdings zu berücksichtigen, dass viele Jugendliche kleinere Diskussionen diesbezüglich nicht so ernst nehmen und daher dieser hohe Durchschnittswert zustande kommt.

Die Eltern dieser SchülerInnen sind im Großen und Ganzen Computerspielen gegenüber eher liberal und offen eingestellt. Obwohl einige der SchülerInnen angaben, dass sie selten oder nie spielen, würden sie doch nicht ganz auf Computerspiele verzichten wollen.

Aussagen, die häufig in den Medien in Bezug auf Computerspiele zu hören / lesen sind:

In diesem Bereich ist durchaus auffällig, dass die SchülerInnen den meisten Vorurteilen gegenüber Computerspielen eher zustimmen. So sehen sie darin hohes Suchtpotential, Förderung von realer Gewalt und negative Beeinflussung der Spielenden. Dass Games auch positive Effekte haben könnten, lehnt ein Großteil der Befragten eher ab.

Aussagen, die Computerspiele und das Trainieren von Kompetenzen / das Lernen betreffen:

Auch hier wird deutlich, dass Jugendliche kaum das Potential von Computerspielen sehen, dass zur Förderung von kognitiver, emotionaler und sozialer Aspekte führen kann. Sie sehen Games eher skeptisch und folgen damit den in den Medien häufig vertretenen Meinungen. Hier ist auf jeden Fall großer Klärungsbedarf, damit aus skeptischen Jugendlichen später nicht Spiele ablehnende Erwachsene werden. Rosenfelder (2008) thematisiert ebenfalls, dass Computerspiele immer noch den Ruf haben, reine Freizeitgestaltung und Zeitverschwendung zu sein, weil die großen Potentiale für die Bildung noch nicht genügend erforscht wurden.

4 DER GENDERASPEKT¹³

Betrachtet man die Ergebnisse auf den Unterschied bei den Antworten zwischen männlichen und weiblichen Befragten, werden ähnliche Trends bemerkbar, wie sie auch die großen Jugend-Studien veröffentlicht haben. Das Spielen von Computerspielen ist eher eine männliche Domäne. Jene Befragten, die antworteten, nie oder sehr selten zu spielen, waren zu 100 % weiblich, während die intensive Nutzung von Computer- und Konsolenspielen zu 100 % männlich war.

Auch bei den Spielgenres gibt es interessante Abweichungen zwischen männlichen und weiblichen Befragten. Die Mädchen greifen in ihrer Freizeit am liebsten zu Simulationsspielen (dies zeigt auch die Auswahl der Spiele für das Projekt, wo Mädchen zu 100 % das Simulationsspiel wählten), während Ego-Shooter wieder eine rein männliche Domäne zu sein scheinen. Online-Games werden von beiden Geschlechtern gerne gespielt, bei den anderen Kategorien kristallisierte sich keine eindeutige Präferenz heraus.

Dauer und Häufigkeit sind ebenfalls zwei Merkmale, die geschlechterspezifisch variieren. Im Durchschnitt spielen die befragten Burschen sowohl länger als auch häufiger im Vergleich zu den befragten Mädchen. Jene vier Befragten, die angaben, nie Spiele zu spielen, waren alle weiblich. Besonders exzessiver Gebrauch von Internet und Computerspielen war bei den befragten SchülerInnen ebenfalls fest in männlicher Hand. Auch dies deckt sich mit den generellen Trends, die verschiedene Studien wie die Shell-Jugendstudie oder die JIM-Studie aufzeigen.

Burschen spielen gerne gegeneinander, vor allem online oder in größeren Online-Teams, während Mädchen auch gerne zu zweit vor einem Gerät sitzen und gemeinsam spielen. Auf jeden Fall kann festgestellt werden, dass das Spielen einen starken sozialen Aspekt beinhaltet. Wenn nicht miteinander gespielt wird, dann wird zumindest darüber gesprochen. Vor allem bei Burschen dominieren Gespräche über die neuesten Computerspiele, über die Leistung in bestimmten Computerspielen und dergleichen.

¹³ Vgl. hierzu Fletcher Nettleton 2008

5 ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG ZUM ABLAUF DES PROJEKTS

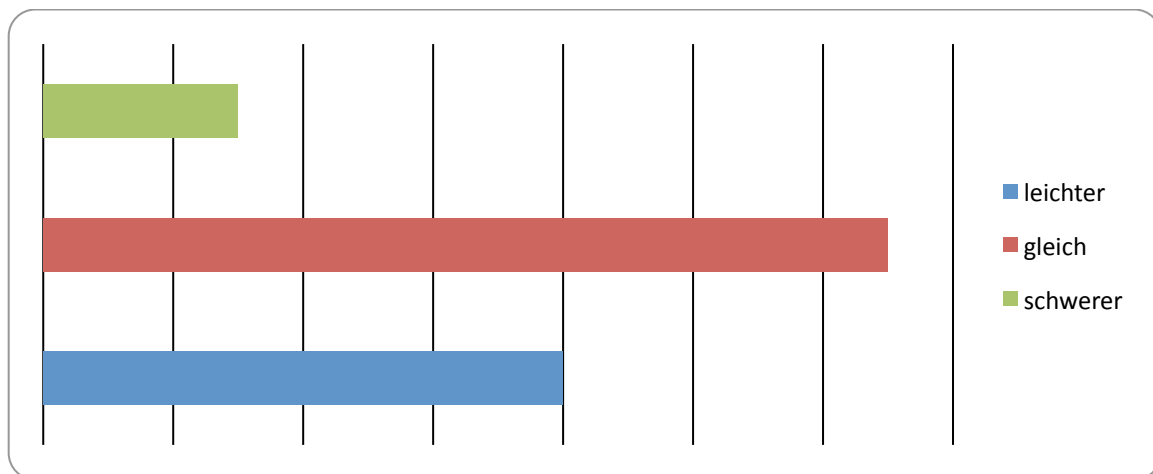
Die zweite Befragung fand Ende Jänner statt, nachdem die SchülerInnen bereits einige Stunden mit ihren Computerspielen verbracht hatten und Arbeitsaufträge dazu erledigt hatten. Ziel dieser Befragung war es herauszufinden, wie ihnen das Projekt gefallen hat, ob es ihnen dadurch leichter fiel, Texte zu verfassen und ob sie sich vorstellen könnten, Computerspiele auch in anderen Fächern zum Lernen einzusetzen.

Dieser Fragebogen wurde auf Papier vorgelegt, diesmal gab es auch sehr viele offene Fragestellungen bzw. Möglichkeiten für die SchülerInnen ihre Antwort-Auswahl zu begründen.

Würdest du das verwendete Spiel nochmals auswählen?

Mit ihrer Spielwahl waren die meisten Jugendlichen zufrieden. Vier der sechs Befragten würden das Harry-Potter-Spiel nochmals wählen, bei *My Life Story* waren es sogar 14 der 18 Befragten, die sich wieder dafür entscheiden würden. Den meisten SchülerInnen machte ihr Spiel Spaß, es bot Spannung und Abwechslung. Jene, die ihr Spiel nicht nochmals wählen würden, nannten als Gründe, dass es mit der Zeit langweilig wird (*My Life Story*) bzw. dass zu wenig Abwechslung und Action geboten wird (*Lego Harry Potter*).

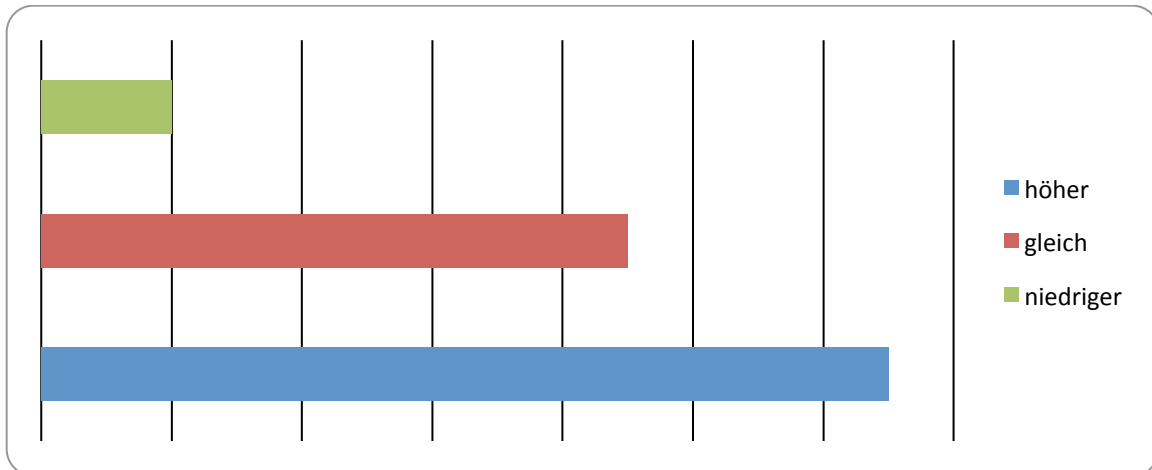
Wie ging es dir mit dem Schreiben der Texte, die mit dem Spiel zusammenhängen?



Einem Drittel der befragten SchülerInnen fiel das Schreiben der Texte, die mit dem Spiel zusammenhängen leichter, da sie sich besser in die Situation hineinversetzen konnten und sich mit diesem Thema auch bereits länger befasst hatten. Einige meinten auch, dass sie die Figur bereits besser kannten und dadurch nicht so viel selbst ausdenken mussten¹⁴. Nur drei SchülerInnen hatten mit den Arbeitsaufträgen zum Spiel Schwierigkeiten.

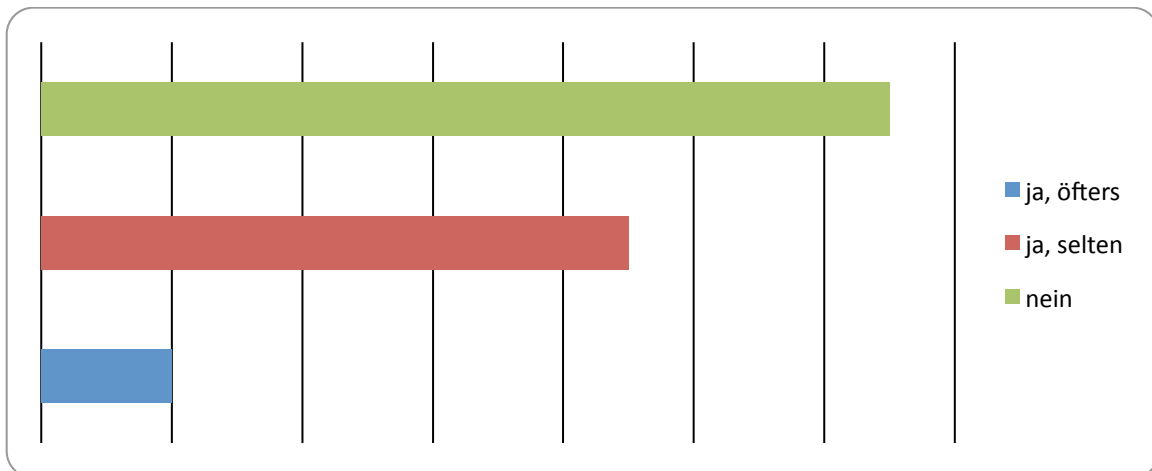
¹⁴ Vgl. hierzu auch die Beiträge von Gee 2007.

Motivationsfaktor



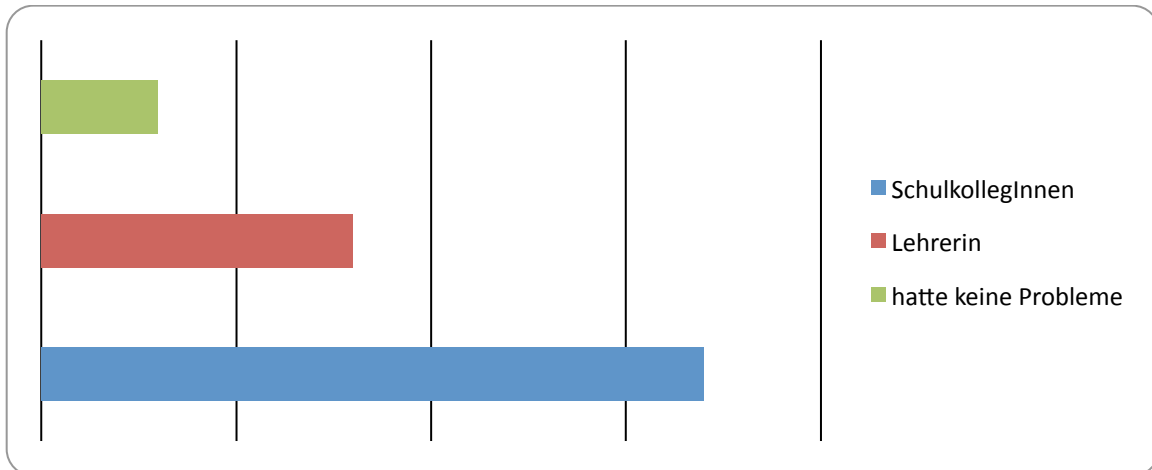
Eine noch deutlichere Aussage erhält man bei der Frage, ob das Schreiben dieser Texte mehr Spaß gemacht hätte, als das Schreiben herkömmlicher Texte im Deutschunterricht. Mehr als die Hälfte der Befragten fühlte sich motivierter und freuten sich, dass sie kreativ sein konnten, sich länger mit den Aufträgen beschäftigen konnten und die Thematik des Spiels einfließen lassen konnten.

Wurde das Spiel auch zu Hause gespielt?



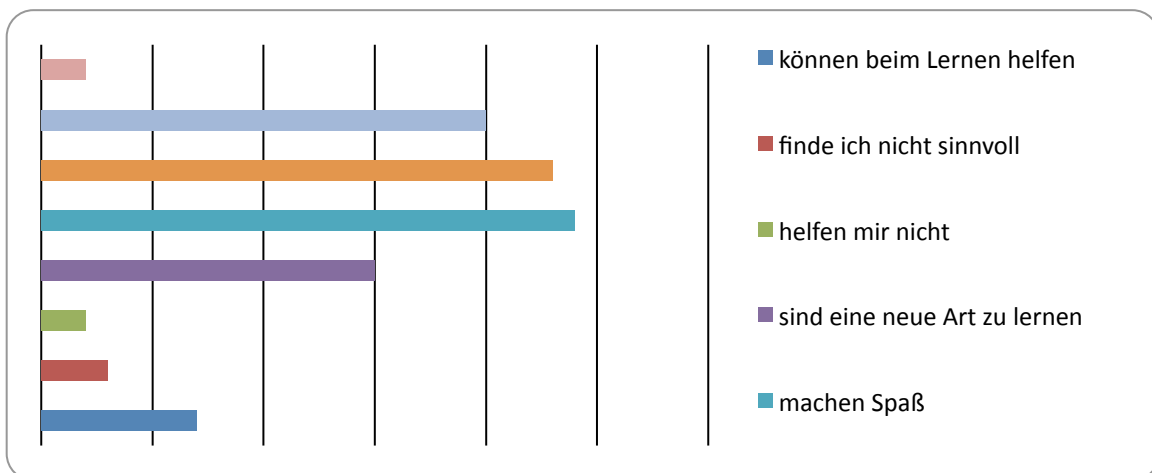
Mit dieser Frage sollte herausgefunden werden, ob die verwendeten Spiele Suchtpotential bergen bzw. ob man die SchülerInnen dazu verleitet, zu viel Freizeit mit dem Spiel zu verbringen. Aus den Ergebnissen kann eindeutig festgestellt werden, dass nur sehr wenige, nämlich zwei Befragte, das Spiel häufig bzw. öfters auch zu Hause spielten, obwohl alle die Möglichkeit dazu hatten.

Wie wurde mit Schwierigkeiten beim Spielen umgegangen?



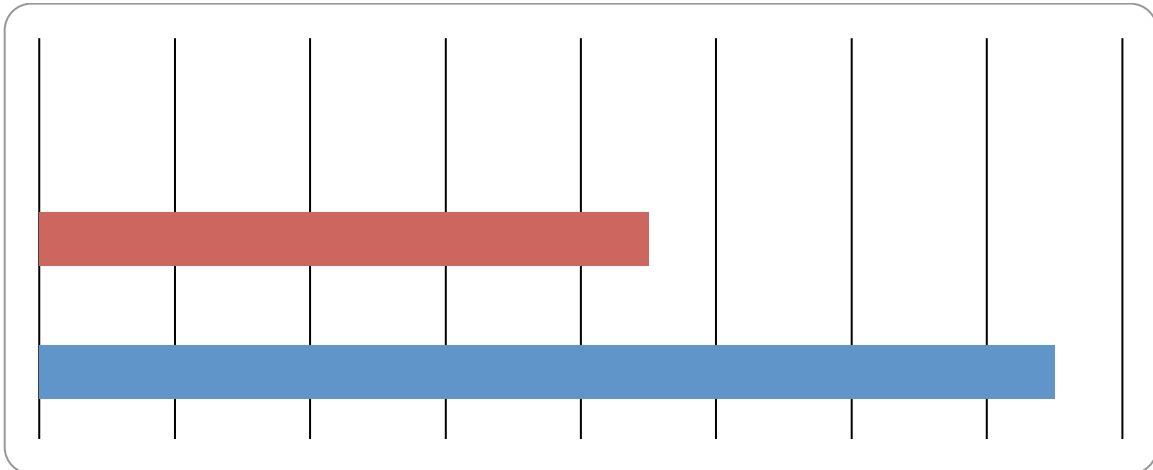
Die überwiegende Mehrheit der SchülerInnen wandte sich bei Fragen rund um das Spiel an KlassenkollegInnen, nur für wenige war die erste Ansprechperson die Lehrkraft. Dies zeigt, dass der Einsatz von Computerspielen auch die soziale Komponente stärken kann. Häufig erhalten jene SchülerInnen, die vielleicht im Unterrichtsgegenstand Deutsch nicht zu den besten gehören, die Gelegenheit, ihr Wissen in anderen Bereichen (z.B. bei technischen Problemen) unter Beweis zu stellen. Dies führt zu einem gestärkten Selbstbewusstsein und eventuell sogar zu einer stärkeren Motivation im Fach Deutsch.

Wie ist deine Einstellung zu Computerspielen im Unterricht?



Diese Fragestellung zeigt, dass eine überwiegende Mehrheit den Spaß- und Motivationsfaktor von Computerspielen erkennt. Das Potential der digitalen Spiele beim Lernen wird von vielen noch nicht so gesehen, nur 7 SchülerInnen meinen, dass sie beim Lernen helfen können, aber immerhin 15 gestehen den Spielen zu, dass sie eine neue Art des Lernens sind. Kritische Stimmen gibt es nur sehr wenige, so meinen zwei Befragte, dass Computerspiele für sie persönlich keinen Nutzen bringen bzw. zu viel für den eigentlichen Unterrichtsstoff wegnehmen.

Wie hat dir das Projekt gefallen?



Auch die Antworten auf diese Frage zeigen, dass die SchülerInnen im Großen und Ganzen zufrieden mit dem Projekt waren. Viele meinten, dass der Unterricht dadurch interessanter und abwechslungsreicher gestaltet werden konnte. Die Vorfreude auf den Deutschunterricht wurde gesteigert und einige bemerkten, dass ihnen die Stunden immer zu kurz wurden.

6 REFLEXION UND AUSBLICK

Im Gesamten kann rückblickend festgehalten werden, dass das Projekt – trotz verkürzter Laufzeit – erfolgreich war. Die SchülerInnen erhielten einen Motivationsschub und hatten auch weniger Probleme, kreative Texte zu verfassen. Die Unterrichtsstunden, in denen gespielt wurde, waren eine erfreuliche Abwechslung und ich konnte auch feststellen, dass die SchülerInnen stets bei der Sache waren und auch viele Zusatzkompetenzen erwerben konnten. So organisierten sie vor Beginn jeder „Spielstunde“ eigenständig die benötigten Netbooks und brachten diese auch nach Ende der Deutschstunde wieder zurück.

Auch die sozialen Kompetenzen wurden gefördert, so war zu bemerken, dass sich die SchülerInnen untereinander halfen, wenn sie beim Spiel nicht mehr weiterwussten. Sie ließen rasch davon ab, ständig mich zu fragen, weil ich die Spiele zwar angespielt, aber nicht durchgespielt hatte. SchülerInnen, die sonst kaum Kontakt zueinander hatten, sprachen über das Spiel bzw. gaben sich gegenseitig Tipps. Einige der Burschen, die im Fach Deutsch sonst immer eher schlechtere Leistungen hatten, blühten regelrecht auf und schrieben auch inhaltlich bessere Texte als sonst.

Prensky (2006) setzt sich in seinem Werk „Don’t Bother Me Mom – I’m Learning“ mit den positiven Effekten von digitalen Spielen auseinander. Komplexe Computerspiele schulen das Denkvermögen – kaum ein Jugendlicher liest eine Anleitung, die Regeln werden aus der Handlung abstrahiert – eine Fähigkeit, die im beruflichen wie auch im privaten Leben sehr wertvoll ist. Die Komplexität, die Kinder und Jugendliche in Spielen bewältigen, übersteigt häufig das, was wir ihnen in ihrem Alter zutrauen würden – und dennoch sitzen sie freiwillig vor diesen Spielen und es macht ihnen auch noch Spaß.

Aspekte, die auf jeden Fall mit Jugendlichen dieser Altersgruppe besprochen werden sollten, sind die Themen, die in Zusammenhang mit Computerspielen immer wieder in den Medien vorkommen. Dazu gehören Gewalt und Computerspiele¹⁵, die Darstellung verschiedener Gruppen (Stereotypisierung) in Spielen sowie die große Thematik rund um die Suchtgefahr¹⁶. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie dies im Unterricht aufbereitet werden kann. Wichtig ist auf jeden Fall, ein Medium, das so sehr in den Alltag unserer Kinder und Jugendlichen integriert ist, nicht zu vernachlässigen oder zu versuchen, es aus der Schule zu verbannen. Kinder und Jugendliche müssen lernen, wie sie mit diesen Medien (genauso wie mit dem Internet) auf verantwortungsvolle Weise umgehen und diese zu ihrem Vorteil nutzen können.

¹⁵ Vgl. hierzu Purgathofer 2008 sowie Schrammel / Mitgutsch 2008

¹⁶ Vgl. hierzu Loh 2008

7 LITERATUR

Bänsch, Jürgen, Katja Mader(2008). Das PEGI-System (Pan European Game Information) – Verfahren, Vorteile, Herausforderungen. In: Konstantin Mitgutsch & Herbert Rosenstingl (Hrsg). *Faszination Computerspielen* (S. 155-162). Wien: Braumüller

Becker, Katrin (2008). Video Game Pedagogy: Good Games = Good Pedagogy. In: Miller (Hrsg.). *Games: Purpose and Potential in Education* (S. 73-126)Springer

Fletcher Nettleton, Kimbereley (2008). Fair Game: Gender Differences in Educational Games. In: Christopher Thomas Miller (Hrsg.). *Games: Purpose and Potential in Education* (S. 55-72) Springer

Gee, James Paul (2007). What Video Games have to teach us about Learning and Literacy. Macmillan

Hutchison, David (2007): Playing to learn. Video Games in the Classroom. Teacher Ideas Press

Institut für Jugendkulturforschung (2008). Gamer-Segmente und Gamer-Kulturen in der Altersgruppe der 11- bis 18-Jährigen (2008). Online unter http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf (31. 5. 2011)

Jenkins, Henry (2006). Convergence Culture. Where old and new media collide. New York University Press

JIM-Studie (2010). Online unter <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf> (31. 5. 2011)

Loh, Christian Sebastian (2008). Confronting the Dark Side of Video Games. In: Miller (Hrsg.). *Games: Purpose and Potential in Education* (S. 185-217) Springer

Prensky, Marc (2001). Digital Game-Based Learning. Paragon House

Prensky, Marc (2006). Don't Bother Me Mum – I'm Learning. How Computer and Video Games are preparing your kids for twenty-first century success – and How you can help. Paragon House

Purgathofer, Peter (2008). Die schwierige Frage von digitalen Spielen und Gewalt. In: Konstantin Mitgutsch & Herbert Rosenstingl (Hrsg). *Faszination Computerspielen* (S. 57-68) Wien: Braumüller

Rosenfelder, Andreas (2008). Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele. Kiepenheuer & Witsch

Schrammel, Sabrina, Konstantin Mitgutsch: Spielerische Gewalt – Skizze einer ludischen Kultur des Spiels „Counter Strike“. In: Konstantin Mitgutsch & Herbert Rosenstingl (Hrsg). *Faszination Computerspielen* (S. 69-82). Wien: Braumüller

Shaffer, David Williamson (2011). How Computer Games help Children learn. Macmillan 2006

Shell Deutschland Holding (Hrsg) (2011). Jugend 2010. Eine pragmatische Generation behauptet sich. Fischer Taschenbuch Verlag 2011

Veen, Wim, Vrakking, Ben (2006). Homo Zappiens. Growing up in a digital age. Network Continuum

Wagner, Michael, Mitgutsch, Konstantin (2008). Endbericht des Projekts Didaktische Szenarien des Digital Game Based Learning. Online unter http://issuu.com/michaelgwagner/docs/2008_wagner_mitgutsch_endbericht_dsdgbl (31.5.2011)